

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Belajar merupakan aktifitas utama dalam sebuah proses pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Sugihartono, dkk. 2007: 74). Sementara menurut Ruber yang dikutip Sugihartono, dkk. (2010: 74) mendefinisikan belajar dalam dua pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Dari berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Pembelajaran dalam arti umum dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif tetap sebagai hasil dari proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran menurut sudjana yang dikutip Sugihartono, dkk. (2007: 74) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Berdasarkan pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik untuk memberikan kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai bentuk maupun cara yang digunakan. Menurut Gagne (Made Wena,

2009: 10) pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas sebagai seorang guru wajib kirannya memiliki kiat maupun seni untuk memadukan antara media yang digunakan dan pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dihasilkan akan memiliki kualitas atau bobot yang tinggi.

Pembelajaran dapat juga didefinisikan sebagai proses pendewasaan anak melalui proses belajar. Pelaksanaan pembelajaran pada intinya tidak akan pernah lepas dari strategi pengelolaan pembelajaran. Strategi pengelolaan pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran secara keseluruhan. Efektifitas pembelajaran tidak akan maksimal bila strategi pengelolaan kelas tidak diperhatikan, meskipun perencanaan pengorganisasian dan penyampaian belajarnya sudah terlaksana sebagaimanaapun baiknya. Pembelajaran pendidikan jasmani juga tidak akan dapat berjalan baik bila tidak ada strategi pengelolaan kelasnya tidak diperhatikan.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Lebih lanjut menurut J. Matakupan (1996: 77) menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan otot-otot besar, sehingga proses pendidikan dapat berlangsung tanpa gangguan. Menurut *Gabbard, LeBlanc, Lowy*, yang dikutip J. Matakupan

(1996: 78), bahwa pertumbuhan dan perkembangan yang dipacu melalui aktivitas jasmani akan mempengaruhi :

1. Ranah kognitif : Kemampuan berpikir yang diwujudkan dalam aktif bertanya, kreatif, kemampuan menghubungkan kemampuan memahami, menyadari gerak, dan penguatan akademik.
2. Ranah psikomotor : Keterampilan gerak dan peningkatan keterampilan gerak yang juga menyangkut biologik dan kesegaran jasmani serta kesehatan.
3. Ranah afektif : Menurut Anarino dan kawan-kawan, adalah kekuatan otot, daya tahan otot, kelenturan, dan daya tahan kardiovaskuler.
4. Ranah jasmani : Menurut Anarino dan kawan-kawan, adalah kekuatan otot, daya tahan otot, kelenturan, dan daya tahan kardiovaskuler.

Pendidikan jasmani dilaksanakan sebagai salah satu alat dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, dengan cakupan aspek kognitif, afektif, psikomotor dan fisik. Pembekalan pengalaman belajar pendidikan jasmani diarahkan untuk membentuk gaya hidup sehat serta aktif sepanjang hayat.

KTSP (2007: 1) mendefinisikan :

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas, emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Sebagai sebuah mata pelajaran yang menitikberatkan perhatian pada ranah jasmani dan psikomotor, namun juga tidak mengabaikan aspek kognitif dan afektif. Cakupan materi pembelajaran jasmani untuk SD menurut KTSP 2006 ialah: (1) Permainan dan olahraga, (2) Aktivitas pengembangan, (3) Aktivitas senam, (4) Aktivitas ritmik, (5) Aktivitas air, (6) Pendidikan luar kelas, dan (7) Kesehatan. Pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan lepas dari yang namanya sarana dan prasarana olahraga atau bisa disebut dengan

fasilitas olahraga. Pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya merupakan sebuah hal yang kompleks sehingga dibutuhkan pemikiran-pemikiran yang tepat untuk menjalankannya. Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui sebuah aktifitas jasmani untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

## **2. Hakikat Permainan Bolavoli Untuk Anak Sekolah Dasar**

### **a. Hakikat Permainan Bolavoli**

Permainan bolavoli merupakan suatu cabang olahraga berbentuk memvoli bola di udara bolak-balik diatas jaring/net, dengan maksud menjatuhkan bola di dalam petak lapangan lawan untuk mencari kemenangan. Memvoli bola ke udara dapat menggunakan bagian tubuh mana saja, asalkan perkenaannya harus sempurna (tidak ganda/*double*).

Permainan bolavoli dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regu terdiri dari 6 orang pemain. Dengan asas gotong-royong, kesenangan, dan kemampuan fisik, permainan bolavoli merupakan suatu alat untuk meningkatkan kesegaran jasmani, kesehatan statis, dinamis, dan prestasi bagi para pemain. Dengan bermain voli akan berkembang unsur-unsur daya fikir, kemampuan, dan perasaan. Disamping itu, kepribadian berkembang dengan baik termasuk self control, disiplin, rasa kerja sama, dan rasa tanggung jawab terhadap apa yang diperbuatnya. Permainan bolavoli diciptakan oleh *William G. Morgan* pada tahun 1895 (Nuril Ahmadi. 2007: 20).

Tujuan dari permainan bolavoli adalah setiap regu yang bermain berusaha untuk melewati bola secara baik melalui net sampai bola tersebut menyentuh lantai atau tanah di daerah lawan, dan mencegah agar bola yang dilewatkan tidak menyentuh lantai atau tanah dalam lapangan sendiri. Hal ini biasanya dapat dicapai lewat kombinasi tiga pukulan yang terdiri dari operan lengan depan pada pengumpan, yang selanjutnya diumpankan kepada penyerang, dan sebuah *spike* yang diarahkan ke bidang lapangan lawan (Viera.2000: 2).

Kemampuan suatu regu bolavoli ditentukan oleh keterampilan teknik dasar yang dimiliki oleh setiap anggota regu dalam melakukan fungsinya masing-masing. Teknik dasar hendaknya dimiliki oleh setiap pemain bolavoli, guna menunjang pencapaian pembelajaran yang maksimal. Selain itu, teknik dasar permainan bolavoli adalah cara memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai dengan peraturan permainan bolavoli yang berlaku guna mencapai hasil yang optimal.

Durrwachter (1986: 3) yang diterjemahkan oleh Agus Setiadi mengemukakan pendapat bahwa: “Permainan baru bisa berlangsung lancar dan teratur, apabila para pemain menguasai unsur-unsur dasar permainan bolavoli. Beberapa unsure dasar memainkan bola dalam permainan bolavoli meliputi: *passing* atas dan bawah, *servis*, *smash* dan *block*”. Sedangkan menurut Nuril Ahmadi (2007: 20-31), teknik-teknik dalam permainan bola voli terdiri atas:

- 1) Servis

Servis adalah pukulan bola yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net daerah lawan. Pukulan

servis dilakukan pada permulaan dan setelah terjadinya kesalahan. Ada beberapa jenis servis dalam permainan bolavoli yaitu:

- a) *Underhand service*
- b) Servis Mengembang (*Float Service*)
- c) Servis *Topspin*
- d) *Jumping service*

2) *Passing*

*Passing* adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri. Dalam permainan bolavoli, *passing* dapat dilakukan dengan cara:

a) *Passing* bawah

Adalah memainkan bola dengan sisi dalam lengan bawah.

b) *Passing* atas

Cara melakukan teknik *passing* atas adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hamper saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola lutut sedikit ditekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antar sikut dan badan  $\pm 45^\circ$ . Bola disentuh dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan. Sikap pergelangan dan jari-jari tidak berubah.

3) *Blocking* (Bendungan)

*Block* merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Keberhasilan block ditentukan oleh ketinggian lompatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang dipukul lawan. *Block* dapat dilakukan dengan pergerakan tangan aktif (saat melakukan block tangan digerakkan ke kanan maupun ke kiri). Atau juga pasif (tangan pemain hanya di julurkan ke atas tanpa digerakkan).

4) *Smash*

Pukulan keras atau smash disebut juga *spike*, merupakan bentuk serangan yang paling banyak digunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim. Smash adalah pukulan bola yang keras dari atas ke bawah, jalannya bola menukik.

Dari penjelasan tersebut di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan bolavoli merupakan permainan beregu yang terdiri dari dua regu, tiap regu ada 6 anggota. Bolavoli memiliki 4 teknik dasar yaitu servis, *passing*, *blocking*, dan *smash*. Bolavoli juga yang membutuhkan teknik, taktik dan strategi. Hal tersebut sangatlah penting di kuasai oleh setiap

pemain dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai hasil yang optimal dalam suatu pertandingan bolavoli.

#### **b. Hakikat Permainan Bolavoli Mini**

Permainan bolavoli mini merupakan pembelajaran pendidikan jasmani yang diterapkan di Sekolah Dasar. Permainan bolavoli mini ada perbedaan dengan permainan bolavoli pada umumnya, karena dalam permainan bolavoli mini jumlah pemain yang dibutuhkan dalam satu regunya 4 orang pemain dengan 2 orang cadangan dalam pertandingan dua set kemenangan 2-0 atau 2-1. Lapangan bolavoli mini juga ada perbedaan dengan ukuran lapangan bolavoli mini pada umumnya. Menurut pendapat Tim Abdi Guru (2007: 59) bahwa ukuran lapangan bolavoli mini adalah sebagai berikut :

- 1) Panjang lapangan 12 meter
- 2) Lebar lapangan 6 meter
- 3) Tinggi net untuk putra 2,10 meter
- 4) Tinggi net untuk putrid 2 meter
- 5) Bola yang digunakan adalah nomor 4
- 6) Jumlah pemain dalam satu regu 4 Orang dengan cadangan 2 orang.

Menurut Tim Abdi Guru (2007:60-61) beberapa teknik dasar permainan bolavoli mini adalah sebagai berikut :

##### **1) *Passing* bawah**

*Passing* bawah merupakan dasar dari permainan bolavoli. *Passing* bawah sangat banyak manfaatnya antara lain : menerima servis, menahan smes dan memantulkan bola. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan *Passing* bawah :

- (a) Kedua lutut condong
- (b) Badan condong ke depan
- (c) Tangan lurus ke depan ( antara lutut dan bahu)
- (d) Persentuhan bola pada pergelangan tangan
- (e) Pandangan mata ke depan
- (f) Koordinasi gerakan lutut, badan dan bahu

2) *Passing* atas

*Passing* atas dilakukan diatas kepala dengan jari-jari tangan.*Passing* atas berguna untuk menerima servis, menerima operan teman, mengoper bola, mengumpan smess dan mengembalikan bola.*Passing* atas harus banyak dilatih supaya arah bola terkendali dan tidak sampai menimbulkan cedera jari tangan.

3) Servis bawah

Permainan bola voli diawali dengan servis. Ada servis bawah dan servis atas. Untuk siswa sekolah dasar biasanya menggunakan servis bawah. Beberapa teknik servis bawah yang perlu diperhatikan :

- (a) Kaki kiri di depan
- (b) Badan condong ke depan
- (c) Tangan kiri di depan menyangga bola
- (d) Bola dilambungkan ketika hendak dipukul
- (e) Tangan kanan diayunkan ke belakang kemudian ke depan untuk memukul bola sekuat tenaga.

Dari penjelasan tersebut di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bolavoli mini merupakan suatu permainan bolavoli yang semuanya di buat mini atau diperkecil baik dari segi ukuran lapangan, jumlah pemain maupun peraturan permainan.

**c. Hakikat Teknik *Passing* Atas atau *Overhead***

*Passing* atau *overhead volley* merupakan unsur yang terpenting dalam permainan bolavoli. Banyak perincian yang perlu diperhatikan, sebelum siswa mampu melakukan proses gerak yang sangat rutin dalam *passing* atas. Menurut Beutelstahl (2007: 21) *overhead volley* atau *passing* atas adalah jenis *volley* (suatu pukulan melambungkan bola) yang paling populer. Pemain harus menghadap kearah tujuan bola sebelum ia mulai melambungkan bola tersebut. Secara umum, konsekuensi gerakan pada saat melakukan *overhead volley* terdiri atas tiga tahapan sebagaiberikut : (Beutelstahl, 2007: 21-22)



a. Tahap pertama

*Fase persiapan.* Pemain mempersiapkan diri dengan stance dasar : kedua lutut ditekuk sedikit, jarak antara kedua kaki kira-kira selebar kedua paha, kaki yang satu didepan kaki yang lain. Tubuh harus segera mengambil posisi di bawah bola. Berat badan dibagi merata, bertumpu pada kedua kaki. Tangan ditekuk ke belakang dari pergelangannya, posisi di atas kepala dan jarinya berbentuk “ *cup* “ dan beberkan selebar bahu.

b. Tahap kedua

*Fase Sentuhan.* Pemain menggerakkan tubuh dan lengannya ke belakang pada waktu terjadinya kontak dengan bola. Mula-mula bola disentuh dengan ujung-ujung jari yang dibebaskan seleber mungkin. Selama melakukan *overhead volley*, kepala selalu ke belakang dan kedua paha menjuruskan ke depan.

c. Tahap ketiga

*Fase follow-through.* Sesudah selesai melambungkan bola, pemain langsung pindah tempat pada posisi berikutnya.

Untuk mencapai pemahaman teknik dasar *passing* atas atau *overhead volley* dengan baik maka diperlukan latihan yang teratur dan terukur juga harus memperhatikan kesalahan pada setiap melakukan *passing* atas untuk introspeksi diri sehingga dapat menguasai teknik *passing* atas atau *overhead volley* dalam permainan bolavoli dengan baik.

### 3. Hakikat Pendekatan Bermain

Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat menimbulkan kegembiraan bagi pelakunya. Bermain akan mampu mengembangkan berbagai aspek baik dari kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan otot halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas (Yuyun Ari Wibowo, 2010: 1). Bermain sendiri dapat dilakukan siapapun tanpa batasan usia, jadi dari anak-anak sampai orang tua sebenarnya dapat melakukan permainan atau bermain. Bermain tidak mengenal kaya maupun miskin, tidak mengenal penguasa atau

yang dikuasai. Semuanya akan senang dengan memainkan salah satu ataupun beberapa jenis permainan.

Menurut J. Matakupan (1993: 51) bermain memiliki peranan dalam pemenuhan tugas pendidikan jasmani yaitu :

- a. Bermain bagi anak adalah hidup dan kehidupan;
- b. Bermain bagi anak adalah menemui diri;
- c. Bermain bagi anak adalah penemuan lingkungan;
- d. Bermain bagi anak adalah kebebasan;
- e. Bermain bagi anak adalah kegembiraan;
- f. Bermain bagi anak adalah hubungan atau interaksi dengan orang lain;
- g. Bermain bagi anak adalah keunggulan;
- h. Bermain bagi anak adalah ritmik;
- i. Bermain bagi anak adalah anggun;
- j. Bermain bagi anak adalah belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik simpulan bahwa pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan untuk suatu kegiatan yang menyenangkan. Selain itu dengan mengetahui manfaat bermain, diharapkan guru melahirkan ide mengenai cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan siswa pada olahraga permainan khususnya passing atas pada permainan bolavoli. Pendekatan bermain tersebut dapat diterapkan dalam proses pembelajaran passing atas yaitu dengan memberikan bentuk bermain terlebih dahulu sebelum evaluasi.

#### **4. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tunjung Lor**

Ada beberapa karakteristik anak di usia Sekolah Dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat Sekolah Dasar. Sebagai guru harus dapat menerapkan metode

pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya, maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya.

Dibawah ini beberapa sifat pada masa kelas-kelas tinggi, yakni kelas

III-kelas VI menurut J. Matakupan (1993: 12) sebagai berikut :

- a. Ada minat yang konkrit dan praktis, sehingga menimbulkan kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- b. Amat realistis, ingin tahu dan ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran-mata pelajaran khusus.
- d. Sampai kira-kira umur 11, anak membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya, dan memenuhi keinginannya, dan setelah usia 11, pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya sendiri.
- e. Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat terhadap prestasi belajar.
- f. Anak pada masa ini gemar membentuk kelompok-kelompok sebaya untuk dapat bermain bersama-sama, dan pada masa ini tidak tertarik lagi pada permainan tradisional, sehingga mereka membuat permainan sendiri.

Jadi, dengan sifat-sifat tersebut, diharapkan siswa kelas atas sekolah dasar lebih tertarik dengan fondasi gerakan permainan bolavoli mini yang benar. Sehingga pada saat guru memberikan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar tersebut, fondasi gerak dasar itu diharapkan sudah terbentuk. SD Negeri Tunjung Lor merupakan suatu sekolah yang berada di pedesaan tepatnya di tengah-tengah pemukiman penduduk desa dan sawah. Oleh karena anak pedesaan yang suka sekali dengan bermain dialam bebas dan tidak takut dengan panas matahari, maka sangatlah tepat guru memberikan suatu pendekatan bermain pada pembelajaran bolavoli *passing* atas, yang diharapkan mampu membuat anak senang dan aktif bergerak sehingga keterampilan *passing* atas anak akan lebih baik.

## **B. Hasil Penelitian-penelitian yang Relevan**

1. Penelitian Yuyun Ari Wibowo (2011), yang berjudul: upaya meningkatkan proses pembelajaran bolavoli melalui model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* di kelas X-4 SM kelas V SMA N 1 Pundong. Dengan kesimpulan bahwa model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dapat meningkatkan proses pembelajaran bolavoli siswa kelas X-4 SMA N I Pundong Bantul. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator peningkatan diantaranya adalah : optimalisasi gerak siswa, efektifitas kerja guru, efektivitas pembelajaran, mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana, antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar.
2. Penelitian Aris Setiawan (2010), yang berjudul :Peningkatan penguasaan *Passing* Atas melalui pendekatan bermain dalam permainan bolavoli mini siswa kelas V SDN Petinggen, Kota Yogyakarta. Dengan kesimpulan bahwa proses pembelajaran permainan bola voli mini dengan menggunakan metode pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil pembelajaran *passing* atas siswa kelas V SDN Petinggen, Kota Yogyakarta.

## **C. Kerangka Berfikir**

Standar kompetensi dan kompetensi dasar pendidikan jasmani dalam Kurikulum Satuan Pendidikan dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan dan penalaran dan mengkomunikasikan ide atau gagasan. Kurikulum KTSP mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga diberikan kepada siswa untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir

logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kerjasama. Sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran agar menumbuhkan minat, motivasi dan mendapatkan hasil yang maksimal atas peningkatan pembelajaran siswa. Teknik *passing* atas merupakan materi di dalam permainan bolavoli mini kelas V semester 2. *Passing* atas adalah upaya menerima dan mengoper bola dengan kedua tangan di atas depan kepala. *Passing* atas harus banyak dilatih supaya arah bola terkendali dan tidak sampai menimbulkan cedera jari. Selain itu *passing* atas juga merupakan salah satu materi pembelajaran yang masih kurang menarik untuk siswa. Oleh karena itu, diperlukan metode atau strategi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut diatas.

Pembelajaran pendidikan jasmani yang berbasis pada model bermain memungkinkan siswa lebih tertarik untuk belajar dan menyukai aktivitas pembelajaran. Siswa akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran bila pembelajarannya menyenangkan. Pembelajaran dengan model bermain pada dasarnya memberikan kesempatan pada siswa untuk berlatih, sebab ketika siswa bermain sebenarnya mereka sedang melakukan latihan. Siswa pada saat bermain juga belajar bagaimana melakukan *passing* atas. Permainan di sini bukan merupakan permainan yang tidak memiliki arah tujuan yang jelas. Namun permainan permainan yang bertujuan untuk mencapai keterampilan *passing* atas. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan bagi siapa saja. Permainan juga dapat menghibur bagi pelakunya. Dengan permainan kompetisi diantara siswa akan tercipta. Siswa akan berlomba antar kelompok atau individu untuk memperoleh kemenangan, di sini siswa akan mengarahkan

kemampuan, kepandaian, kemahiran, dan apa yang miliki untuk memperoleh kemenangan. Akibatnya permainan akan lebih menarik, dan proses pembelajaran tidak lagi terkesan lama dan menjemukan.

Melalui permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang aktif menunjukkan proses belajar yang baik, karena belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Proses pembelajaran yang berpusat pada teknik atau berpusat pada siswa membuat peranan guru tidak kelihatan. Penemuan-penemuan cara yang tepat dalam menghadapi permasalahan saat bermain tentu akan lebih membekas dibandingkan hanya dikasih tau oleh guru. Pembelajaran pendidikan jasmani dengan model pembelajaran pendekatan bermain memungkinkan pembelajaran disampaikan dengan bentuk permainan. Diperkirakan pendekatan bermain bila diterapkan dalam pembelajaran *passing* atas siswa kelas V SDN Tunjung Lor akan lebih membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran *passing* atas.